

## **BAB III**

### **METODOLOGI**

#### **3.1. Gambaran Umum**

Film animasi pendek 3D yang berjudul “Hifa The Mushroom Shepherd” yang dibentuk oleh penulis, dan tim, dalam proses *development* penulis menggunakan metode kualitatif dengan mengamati lingkungan sekitar, dan mencari referensi di berbagai sumber seperti internet, film, *game*, dan beberapa buku.

Penulis mengambil peran dalam merancang *environment* dalam film “Hifa The Mushroom Shepherd”. Perancangan *environment* yang dirancang penulis diambil dari tema fantasi, di mana *environment* dirancang dengan menambah aksesoris dari hutan hujan tropis yang bersifat lembab, dan ditumbuhi banyak lumut.

#### **3.2. Sinopsis**

Film animasi 3d yang berjudul “Hifa The Mushroom Shepherd” adalah film animasi pendek yang menceritakan tentang seorang gadis perihutan yang tinggal di sebuah tunggul pohon yang sudah tua. Suatu hari gadis perihutan tersebut mendapat tugas mengembalikan sekumpulan jamur, dengan umur yang masih tergolong muda Hifapun belum siap, dan belum mendapatkan kepercayaan diri. Hifa dalam menjalankan tugas tentu mendapat kendala. Kendala tersebut datang ketika manusia datang mulai merusak lingkungan sekitar Hifa dengan menebang pohon disekitar tunggul tempat tinggal Hifa. Tempat tinggal Hifapun rusak, dan

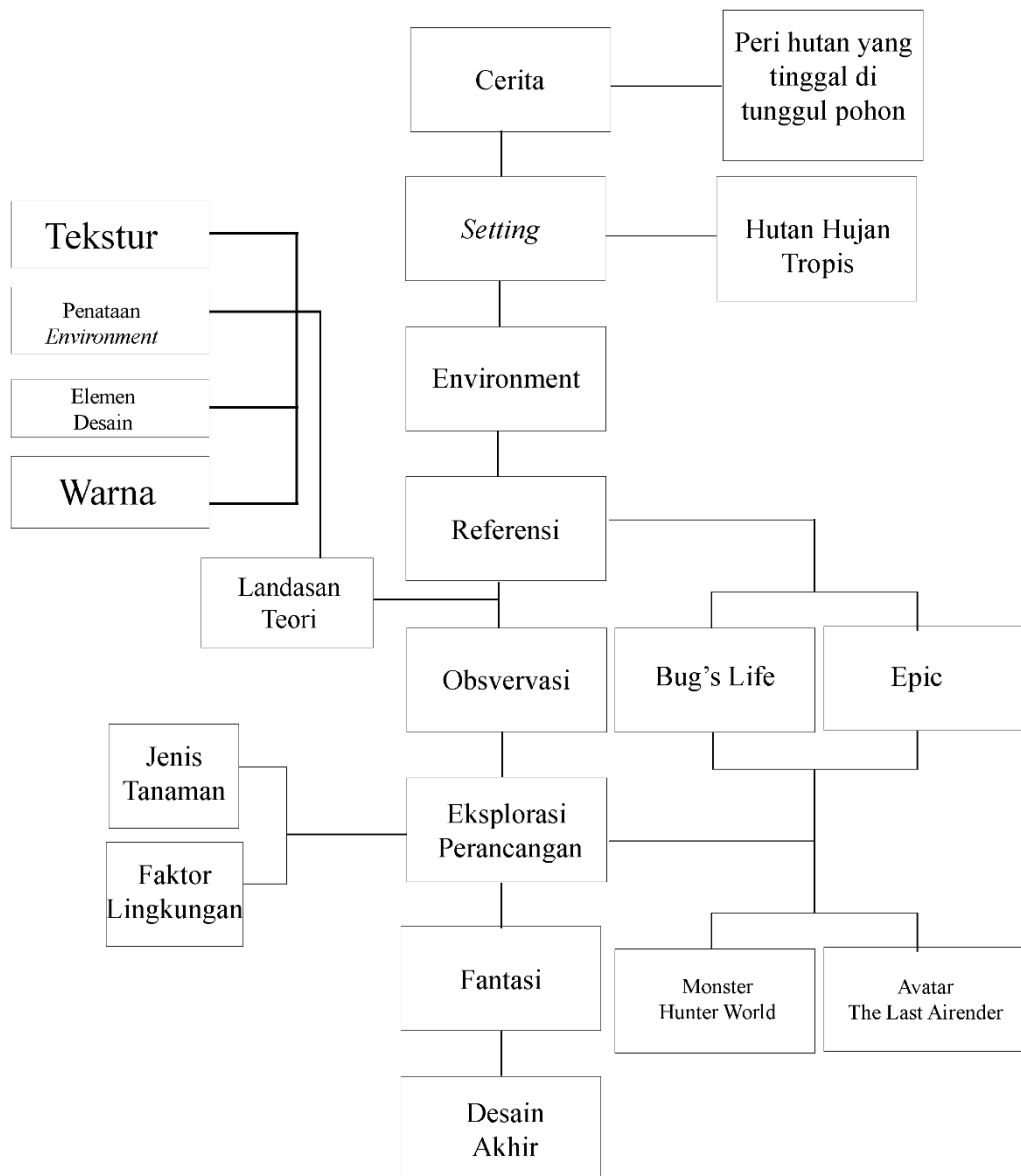
mendapatkan masalah yaitu salah satu jamur yang digembalakan Hifa tertimpanting, maka dengan sekuat tenaga Hifa mencoba membantu jamur tersebut, akan tetapi, Hifa masih belum percaya diri sehingga Hifa tidak bisa menggunakan kekuatan dia. Secara tiba-tiba Hifa mendapat semangat dari neneknya yang sudah meninggal. Hifa menjadi percaya diri, dan berhasil keluar dari masalah tersebut.

### **3.3. Posisi Penulis**

Film animasi 3D “Hifa The Mushrom Shepherd” penulis memiliki peran dalam merancang *environment*, *modeler*, dan . fokus utama penulis dalam penulisan ini adalah merancang *environment*.

### **3.4. Tahapan Kerja**

Penulis dalam merancang *environment* dalam film “Hifa The Mushroom Shepherd” diawali dengan pembentukan sebuah cerita yang menceritakan seorang peri hutan, setelah membuat cerita penulis, dan timnya mulai melakukan perancangan latar belakang tokoh, dan menentukan *setting* dari cerita tersebut. Penulis mengambil peran dalam merancang *environment* dalam film “Hifa The Mushroom Shepherd”.



Gambar 3. 1 Skematika Prancangan  
(Dokumentasi Pribadi)

### 3.5. Referensi Visual

Sebelum merancang *environment* di film animasi 3D “Hifa The Mushroom Shepherd” penulis, dan tim memutuskan untuk mencari beberapa referensi seperti “Avatar The Last Air Bender”, “Bug’s Life”, dan “Epic” keduanya adalah film animasi. Kedua film tersebut dijadikan referensi dikarenakan kedua film tersebut mempunyai skala yang kurang lebih sama, dan tema lingkungan sekitarnya masi berhubungan dengan alam, di mana sangat mendekati film animasi “Hifa The Mushroom Shepherd”. Selain dari film tersebut penulis juga mengambil beberapa referensi visual dari game yaitu “Monster Hunter World”.



Gambar 3. 2 *Clover Forest* di Film “Bug’s Life”

(<https://i.pinimg.com/originals/a7/8e/5e/a78e5e15bed0d8a9e7428445df1e70c1.png>)

Pada film” Bug’s Life” terdapat hutan semanggi yang merupakan referensi utama dalam film animasi “Hifa The Mushroom Shepherd”. Pada bagian *clover forest* di film “Bug’s Life” memiliki nilai yang unik, sehingga penulis berpikiran

untuk menambahkan daun semanggi di film animasi “Hifa The Mushroom Shepherd”. Jika dilihat dari tempat hidup tumbuhan semanggi, tumbuhan semanggi bisa hidup di hutan hujan tropis. Pohon semanggi adalah tumbuhan paku, di mana yang kita ketahui tumbuhan paku adalah tumbuhan yang hidup ditempat lembab, dan tumbuh secara parasit. Dalam film “Hifa The Mushroom Shepherd” penulis ingin memberikan imitasi hutan pada area permukaan tunggul pohon. Tumbuhan semanggi menjadi pilihan penulis dalam menggantikan pohon-pohon pada hutan sebenarnya.



Gambar 3. 3 *Rotten Vale Monster Hunter World*

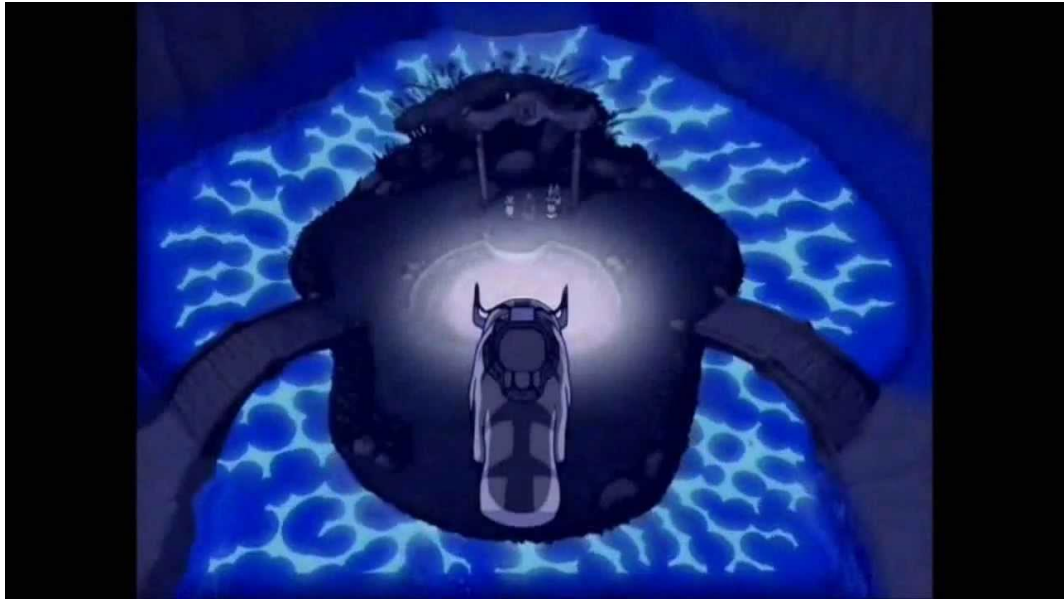
([https://vignette.wikia.nocookie.net/monsterhunter/images/b/b0/MHW-Rotten\\_Vale\\_Screenshot\\_003.jpg/revision/latest?cb=20171030223202](https://vignette.wikia.nocookie.net/monsterhunter/images/b/b0/MHW-Rotten_Vale_Screenshot_003.jpg/revision/latest?cb=20171030223202))

“Monster Hunter World” menjadi pilihan penulis untuk dijadikan referensi visual. Game ini menceritakan perjuangan umat manusia untuk bertahan hidup di lingkungan yang ditinggali monster. Game tersebut memiliki tema fantasi. Karena

fantasi sendiri adalah imajinasi dari pencipta. Pada game “Monster Hunter World” sendiri memiliki *environment* yang unik, dan memiliki tema fantasi. Seperti yang digambarkan pada salah satu *environment* di game “Monster Hunter World”. Pemberian efek *glow* pada film “Hifa The Mushroom Shepherd” akan memberikan efek yang sama pada game “Monster Hunter World” pada peta *Rotten Vale*.



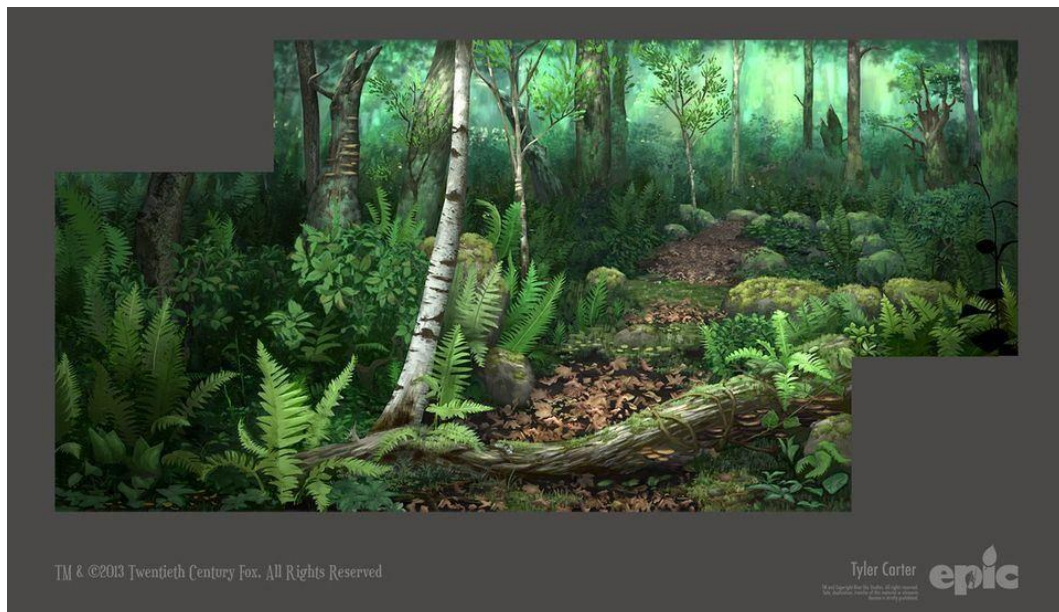
Gambar 3. 4 *Spirit Oasis* saat Keadaan Normal di Film “Avatar The Last Air Bender”  
([https://vignette.wikia.nocookie.net/avatar/images/7/7b/Spirit\\_Oasis\\_overview.png/revision/latest/top-crop/width/360/height/360?cb=20140122222810](https://vignette.wikia.nocookie.net/avatar/images/7/7b/Spirit_Oasis_overview.png/revision/latest/top-crop/width/360/height/360?cb=20140122222810))



Gambar 3. 5 *Spirit Oasis* di Film “Avatar The Last Air Bender” Saat Menyala  
([https://i.ytimg.com/vi/\\_aWfPUNRw4Y/maxresdefault.jpg](https://i.ytimg.com/vi/_aWfPUNRw4Y/maxresdefault.jpg))

Penulis memilih referensi lain selain game “Monster Hunter World” yang menjadi referensi pada dasar tunggul pada film animasi “HifaThe Mushroom Shepherd” penulis memilih referensi dari *film series* yang berjudul “Avatar The Last Air Bender”. Animasi tersebut menceritakan anak kecil yang dipilih menjadi Avatar yang mendapat tugas untuk menyeimbangkan alam. Pada film animasi “Avatar The Last Air Bender” terdapat sebuah kuil bulan. Tata letak, dan air yang bercahaya menjadi referensi dasar tunggul pada film animasi “Hifa The Mushroom Shepherd”.





Gambar 3. 6 *Concept art* Film “Epic”

<https://i.pinimg.com/originals/5f/56/b3/5f56b3b258aa194812f817ee94b2d747.jpg>

Film “Epic” menjadi referensi juga untuk penulis dalam merancang *environment* pada film animasi “Hifa The Mushroom Shepherd”. Berdasarkan data yang didapatkan penulis *concept art* dari film “Epic” sesuai dengan keadaan *environment* yang pada film animasi “Hifa The Mushroom Shepherd”. Menurut *concept art* yang ditemukan di film “Epic” konsep tersebut merupakan situasi yang mirip dengan hutan hujan tropis yang merupakan tempat yang sama dengan film animasi “Hifa The Mushroom Shepherd”

### 3.6. Observasi

Hutan hujan tropis menjadi lokasi yang diobservasi penulis dalam merancang *environment* dalam film “Hifa The Mushroom Shepherd”. Penulis mendapatkan data dari *art book film*, dan media online.



### 3.7. Pengambilan Data

Pengumpulan data yang dilakukan penulis berasal dari referensi visual dari *online*, dan data riset yang berkaitan dengan lingkungan hutan hujan tropis. Selain dari data tersebut penulis juga mengambil referensi utama dari film “Bug’s Life”, dan “Epic”. Penulis juga mengambil referensi dari game yaitu “Monster Hunter World”.

### 3.8. Setting



Gambar 3. 7 Hutan di Kalimantan Barat

([https://mongabay-images.s3.amazonaws.com/1200/indonesia/kalbar\\_1023.jpg](https://mongabay-images.s3.amazonaws.com/1200/indonesia/kalbar_1023.jpg))

Tunggul pohon banyak ditemukan di sebuah hutan. Hutan hujan tropis menjadi salah satu di mana akan menjadi salah satu tempat tinggal jamur, maka penulis memutuskan untuk memilih hutan hujan tropis menjadi lokasi di film animasi “Hifa The Mushroom Shepherd”. Hutan hujan tropis menjadi pilihan dikarenakan suhu hutan hujan tropis sangatlah lembab sehingga dapat memicu perkembangan

mahluk hidup seperti tanaman paku, jamur, dan lumut. Untuk menambah keakuratan, penulis mencoba membandingkan hutan yang berada di Kalimantan dengan hutan Amazon yang terletak di Amerika Selatan. Walaupun membandingkan dengan hutan amazon penulis tetap menggunakan jenis tanaman yang berdomisili di Indonesia.



Gambar 3. 8 Hutan Amazon

([https://amazoncruise.net/wp-content/uploads/2018/07/Depositphotos\\_30428729\\_m-2015-870x480.jpg](https://amazoncruise.net/wp-content/uploads/2018/07/Depositphotos_30428729_m-2015-870x480.jpg))

Kedua hutan tersebut adalah sama-sama hutan hujan tropis, karena letak kedua hutan tersebut berada di ekuator, sehingga hutan di Kalimantan, dan hutan Amazon memiliki spesies flora, dan fauna yang mirip. Kesamaan hutan Kalimantan, dan hutan Amazon adalah sebagai berikut:

1. Tumbuh di daerah tropis
2. Memiliki curah hujan, suhu, dan kelembaban udara yang cukup tinggi
3. Sedikit mendapatkan sinar matahari

4. Pohonnya tubuh tinggi, banyak, dan lebat, mengakibatkan pohon tersebut membuat sebuah tutupan yang biasa disebut kanopi.

### 3.9. *Marsillea Crenata*



Gambar 3. 9 Marsillea Crenata

([https://www.123rf.com/photo\\_42002731\\_clover-forest.html](https://www.123rf.com/photo_42002731_clover-forest.html))

Penulis memilih semanggi dengan jenis semanggi yang tersebar di daerah asia yaitu *marsillea crenata*. Tanaman *marsillea crenata* dapat tinggal di daerah dataran tinggi ataupun rendah. Tanaman ini adalah salah satu tanaman parasit yang tumbuh memerlukan tingkat kelembaban yang cukup. Tanaman ini tumbuh tumbuh dengan kisaran 3 sampai 20 centi meter. Bentuk daunnya yang menyerupai sebuah payung yang disusun dari empat atau tiga anak daun yang berbentuk seperti hati. Sebagian besar tanaman ini memiliki tangkai yang tegak lurus, dan melingkar simetris



### **3.10. *Nephrolepis Exaltata***

Tanaman paku menjadi salah satu komponen penting dalam membuat environment yang berlokasi di hutan hujan tropis. Penulis memilih *Nephrolepis Exaltata* atau biasa kita ketahui tanaman paku pedang, dan paku gunung. Tanaman paku ini biasa ditemukan di daerah hutan tropis, sedangkan hutan di daerah Kalimantan adalah daerah tropis. Sehingga menggunakan tanaman paku pedang dapat menjadi pilihan. Tanaman paku ini memiliki daun yang unik. Bentuk daun yang Panjang, dan berbentuk seperti pedang.

### **3.11. *Nymphaea Yuh Ling***



Gambar 3. 10 Bunga *Nymphaea Yuh Ling*

(<https://www.internationalwaterlilycollection.com/?project=nymphaea-yuh-ling>)

Pada perancangan di dasar tunggul pohon penulis memilih jenis bunga teratai dengan nama *Nymphaea yuh ling*. Bunga ini diciptakan oleh Dr. Kirk Strawn pada tahun 1992. Memiliki warna merah muda, dan memiliki warna daun hijau gelap. Bunga ini memiliki bentuk. Bunga *Nymphaea* atau biasa dikenal bunga teratai adalah salah satu bunga yang unik. Bunga teratai tinggal di sebuah genangan air yang kotor, dan dipenuhi lumpur. Uniknya adalah bunga teratai tidak akan tenggelam, dan tetap memberikan keindahan di tengah-tengah genangan air yang kotor. Bunga teratai juga memiliki arti lambing kehidupan kembali dalam mitologi mesir.

### **3.12. Antoceropsida**

Hutan hujan tropis memiliki tingkat kelembaban yang membuat membuat suatu tunggul pohon dapat mengalami pelapukan. Lumut menjadi factor utama pelapukan. Dalam merancang *environment* di film “Hifa The Mushroom Shepherd” membutuhkan sebuah lumut. Penulis memilih jenis lumut *antoceropsida* atau biasa dikenal dengan lumut tanduk. Penulis memilih lumut tanduk dikarenakan bentuknya yang apabila kita lihat lebih jelas akan terlihat seperti rumput. Persebaran lumut tanduk sudah tersebar ke seluruh dunia. Namun tetap memiliki asal dari Amerika Utara.

### 3.13. Tunggul Pohon



Gambar 3.11 Referensi Tunggul Pohon Yang Ditumbuhi Semanggi Di Hutan Hujan Tropis  
( [https://www.123rf.com/photo\\_83085012\\_stump-with-moss-and-clover-in-the-forest.html](https://www.123rf.com/photo_83085012_stump-with-moss-and-clover-in-the-forest.html))

Tunggul pohon menjadi *environment* utama yang terdapat pada film “Hifa The Mushroom Shepherd”. Karena maraknya peristiwa kerusakan hutan yang terjadi di dunia ini. Seperti yang dikatakan sebelumnya penulis mengambil referensi pada tunggul pohon yang terletak di hutan hujan tropis, maka tunggul pohon yang sudah rusak bisa dijadikan sebagai *environment*. Tunggul pohon yang digunakan penulis ada tunggul pohon yang sudah rusak, selain rusak tunggul pohon tersebut dapat menjadi sebuah ekosistem makhluk hidup seperti ditumbuhi tumbuhan seperti tumbuhan semanggi di film “Hifa The Mushroom Shepherd”.



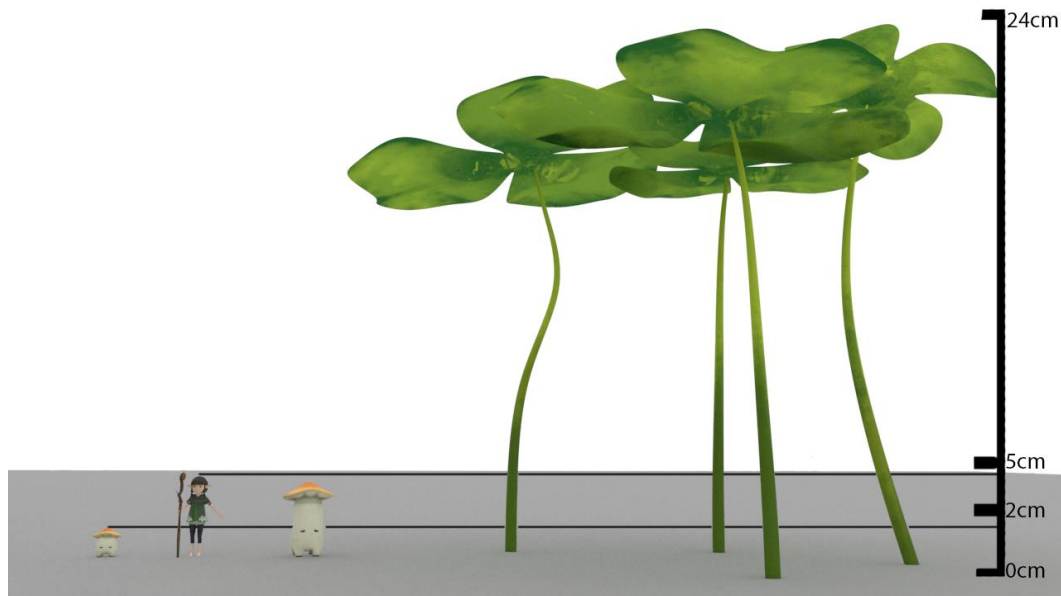
### 3.14. Eksplorasi

Dalam merancang *environment* dalam film animasi 3D “Hifa The Mushroom Shepherd” penulis melakukan eksplorasi dengan membuat beberapa desain dengan tujuan mengetahui *looks* yang sesuai, dan dapat dinikmati oleh penonton. penulis dalam melakukan eksplorasi tentu sesuai dengan keadaan yang sebenarnya yaitu dengan menentukan jenis tumbuhan apa yang hidup di sekitar tunggul tersebut. Film animasi 3D “Hifa The Mushroom Shepherd” menggunakan hutan hujan tropis dalam menjadi *environment*. Penulis tentu harus mengetahui tumbuhan apa yang tinggal di hutan hujan tropis pada umumnya.

Hutan hujan tropis memiliki temperatur yang lembab sehingga membuat hutan hujan tropis ditumbuhi banyak lumut, dan tanaman paku, sehingga lumut, dan tanaman paku menjadi tumbuhan yang paling banyak digunakan. Penulis harus mengetahui tumbuhan pendukung atau pelengkap yang akan digunakan di *environment* tersebut. Penulis memilih menggunakan pohon semanggi di mana menurut hasil observasi penulis, tumbuhan semanggi dapat tinggal di daerah manapun dengan mudah.

Dalam merancang *environment* film animasi 3D “Hifa The Mushroom Shepherd” penulis ingin memberikan kesan pada dua tempat yang sedikit berbeda. *Environment* pada permukaan tunggul pohon ingin memberikan kesan dunia nyata, yaitu pada tepatnya disesuaikan dengan hutan hujan tropis, sedangkan pada *environment* yang terdapat pada dasar pohon yang terlihat seperti gua. Penulis ingin memberikan kesan yang jauh lebih fantasi dibanding dengan *environment* di permukaan tunggul pohon.

Penulis juga membandingkan tinggi dari karakter dan tumbuhan semanggi di film “Hifa The Mushroom Shepherd” berdasarkan sesuai dengan dunia nyata, dengan gambar sebagai berikut.



Gambar 3.12 Perbandingan Tinggi di film “Hifa The Mushroom Shepherd”  
(Dokumentasi Pribadi)

Tanaman *Marsillea Cremata* atau biasa dikenal dengan nama tanaman semanggi memiliki tinggi 3cm sampai 30cm. Tinggi pada tanaman semanggi kurang lebih memilih ukuran 24cm, sedangkan untuk karakter Hifa dan jamur yang memiliki tinggi terbesar memiliki tinggi kurang 5cm, dan yang terakhir untuk variasi jamur yang paling kecil memiliki tinggi kurang lebih 2cm.

#### 3.14.1. Permukaan Tunggul



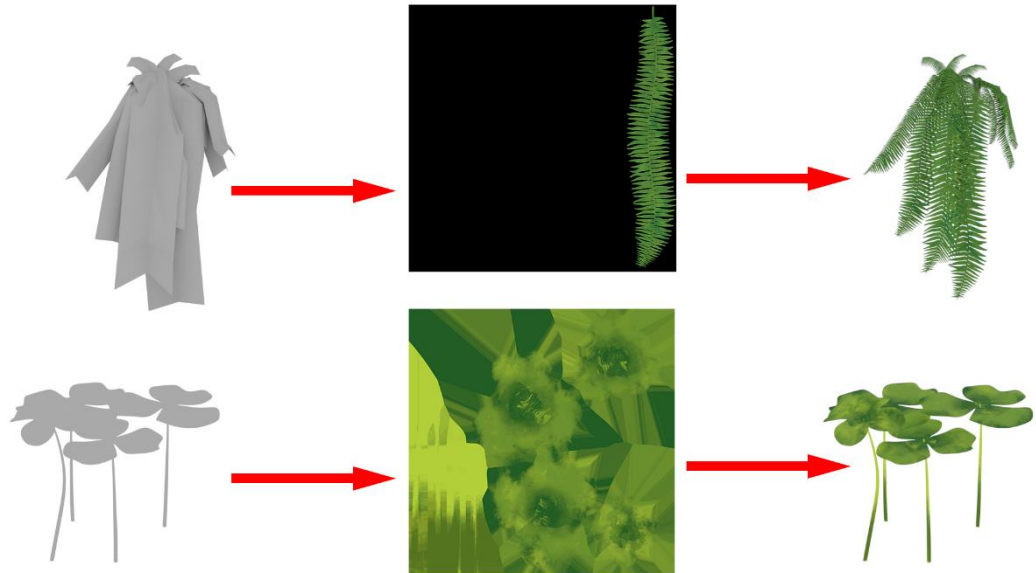
Gambar 3.13 Floor Plan Di Film Hifa The Mushroom Shepherd  
(Dokumentasi Pribadi)

Seperti yang disebutkan sebelumnya, penulis ingin memberikan kesan kepada penonton ketika melihat *environment* dalam film animasi “Hifa The Mushroom Shepherd” adalah kekontrasan dua *environment*. *Environment* pertama dalam film ini adalah environment pada permukaan tunggul pohon. Permukaan tunggul pohon menjadi *environment* untuk Hifa, dan para jamur untuk menjalani kehidupan sehari-hari mereka, oleh karena itu penulis memberikan kesan yang lebih nyata dibanding dengan *environment* yang lain.

Penulis dalam menambah kesan nyata, maka dalam merancang *environment* di permukaan tunggul penulis memilih tumbuhan yang benar-benar ada. Tumbuhan yang dipilihpun tumbuhan yang tinggal di area hutan hujan tropis. Seperti tumbuhan semanggi, tanaman paku, dan lumut. Penulis memilih tumbuhan yang tergolong tumbuhan epifit. Tumbuhan epifit adalah tumbuhan yang memerlukan tumbuhan inang atau tumbuhan yang

membutuhkan tumbuhan lain untuk hidup, dan mengambil zat-zat yang terdapat pada tumbuhan inangnya.

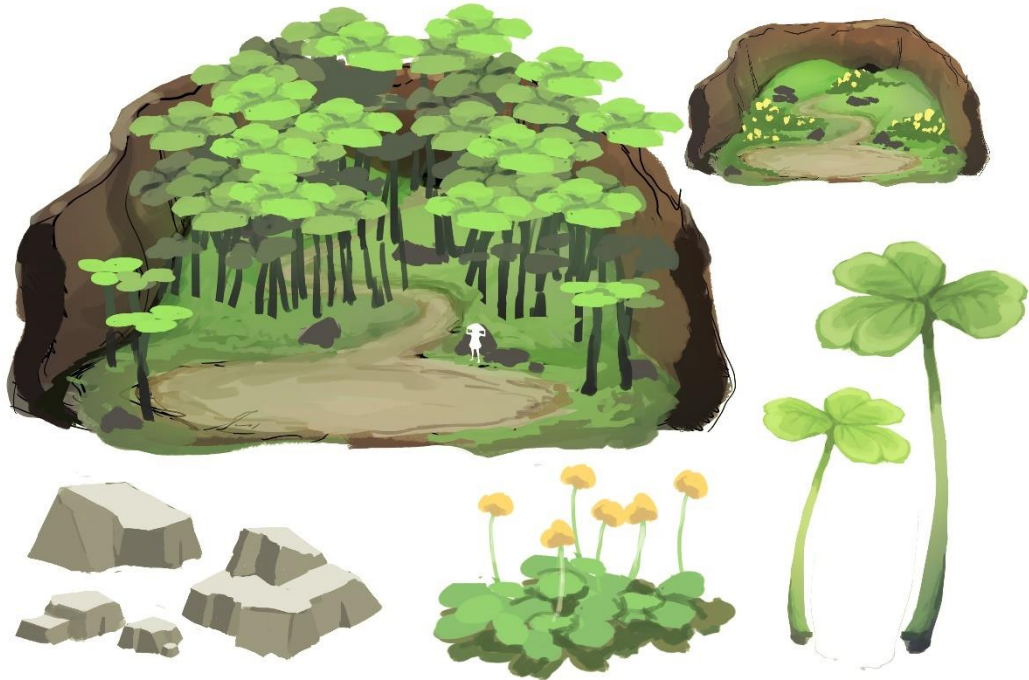
#### A. Properti



Gambar 3.14 *Workflow modeling* dalam mengerjakan tanaman pakis, dan tanaman semanggi pada film “Hifa The Mushroom Shepherd”  
(Dokumentasi pribadi)

Pada permukaan tunggul pohon penulis memutuskan untuk menggunakan properti yang sesuai dengan kehidupan nyata. Penulis menggunakan properti yang terdapat pada hutan hujan tropis. Contoh property yang akan digunakan adalah tanaman tanaman yang ada di hutan hujan tropis. Karakter yang digunakan penulis, dan timnya adalah sebuah jamur, maka tanamannya akan disesuaikan pada tempat yang mendukung perkembangan jamur. Seperti contohnya semanggi, lumut, dan tanaman paku.

## B. Uji Coba

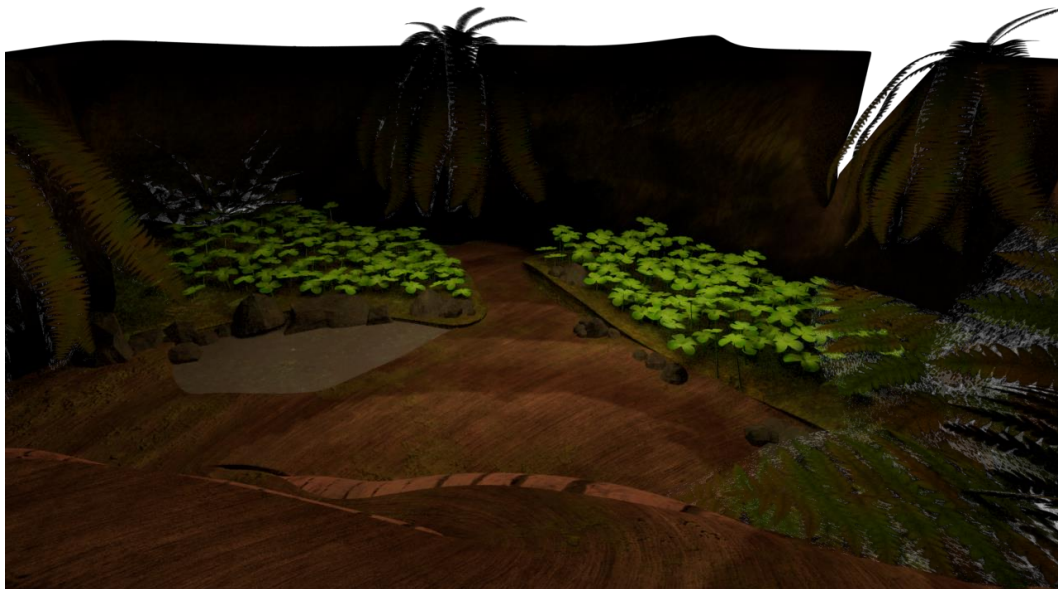


Gambar 3.15 Hutan Semanggi Di Film Hifa The Mushroom Shepherd  
(Dokumentasi pribadi)

Penulis memilih semanggi menjadi salah satu tanaman yang digunakan untuk medesain *environment*. Tanaman semanggi menjadi pilihan dikarenakan tanaman semanggi memiliki bentuk daun yang unik, dan memiliki bentuk seperti hati selain itu bentuk semanggi tersebut juga dapat menutup cahaya matahari yang langsung masuk ke permukaan tunggul pohon, sehingga permukaan tunggul akan tetap terjaga kelembabannya sehingga tetap memicu pertumbuhan jamur, dan beberapa tanaman paku.

Pada awal uji coba penulis melakukan percobaan dengan menggunakan tanaman semanggi yang berukuran tinggi, sehingga pohon semanggi tersebut tersebut dapat digambarkan sebagai hutan semanggi seperti pada referensi penulis di film “Bugs Life”. Pada film “Bug’s Life terdapat pohon semanggi yang didesain

menjadi seperti hutan bagi semut-semut di film tersebut. Selain semanggi tunggal pohon tersebut juga ditambahkan banyak lumut. Pada permukaannya tunggul pohon tersebut. Bagian gua.



Gambar 3.16 Hasil Dari Revisi Pertama  
(Dokumentasi Pribadi)

Untuk mematangkan konsep, penulis melakukan beberapa konsultasi dengan beberapa dosen, dari hasil konsultasi pohon semanggi yang awalnya tinggi, dan terkesan seperti hutan, maka penulis memutuskan untuk mengurangi tinggi dari pohon semanggi tersebut yang membuat pohon semanggi tersebut terkesan menjadi semak-semak.

Merasa kosong pada *environment*, penulis melakukan riset, dan mencari beberapa referensi yang sesuai dengan hutan hujan tropis. Penulis menemukan beberapa tanaman yang bisa digunakan pada *environment* tersebut, yaitu tanaman paku. Tanaman paku yang digunakan adalah jenis tanaman paku sejati. Penulis



membagi jenis tanaman paku sejati yang sudah di teliti tadi berdasarkan bentuknya, bentuk yang seperti semak, dan bentuk yang panjang. `

Setelah mekaukan riset lagi pada beberapa pohon yang sudah ditebang maka penulis memutuskan untuk mengganti tekstur pada permukaan tunggul pohon pada *environment* yang awalnya bergaris sesuai alur diganti menjadi tekstur pada lingkaran tahun yang terdapat pada pohon-pohon.



Gambar 3. 17 Tanaman Semanggi Yang Di Tinggikan Kembali Setelah Mengalami Perubahan  
(Dokumentasi Pribadi)

penulis merasa permukaan tunggul pohon tersebut kurang lembab, maka penulis menambahkan kolam yang digunakan untuk menambah nilai keindahan, dan logis. Kolam tersebut tentu tidak berwarna bening layaknya air bersih. Penulis memutuskan untuk memberikan warna yang agak keruh, dan ditumbuhi banyak lumut di kolam tersebut.

Penulis, dan tim merasa kurang puas dengan hasil tumbuhan semanggi yang ketinggiannya dipendekkan, maka penulis, dan tim melakukan riset lagi untuk

mengetahui tinggi rata-rata pada pohon semanggi, dan tumbuhan jamur. Setelah melakukan riset penulis, dan tim memutuskan untuk mengembalikan ukuran semanggi yang tinggi.

Rancangan *environment* yang telah dibentuk oleh penulis kemudian dilakukan *quality check* oleh tim penulis. Setelah dilakukan *quality check*, tim meminta melakukan beberapa perubahan pada tekstur lumut yang menjadi tempat tinggal pohon semanggi tersebut. Tekstur lumut pada *environment* tersebut diubah menjadi seperti rumput, tetapi tetap tidak mengubah bahwa rumput tersebut adalah lumut daun.



Gambar 3.18 Daerah Lumut Diperluas  
(Dokumentasi Pribadi)

Pada tahap terakhir ini penulis menambahkan lebih luas daerah lumut disekitar kolam. Penulis memiliki tujuan tingkat kelembaban di daerah sekitar genangan sehingga dapat memicu pertumbuhan lumut disekitar genangan dengan cepat. Selain menambahkan daerah lumut. Penulis juga memberikan *detail* pada

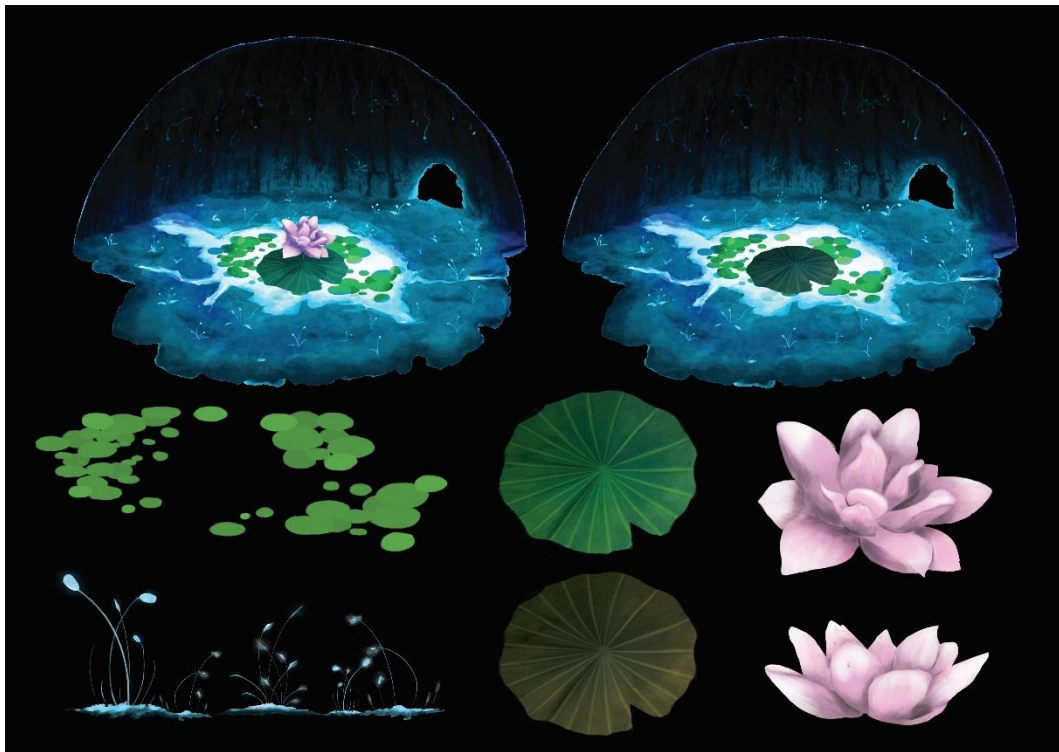
daerah lumut tersebut. Lumut tersebut diberikan obyek seperti rumput. Karena lumut jika dilihat lebih dekat akan terlihat seperti rumput, maka penulis memberikan obyek seperti helayan rumput.

#### 3.14.2. Dasar Tunggul Pohon



Gambar 3.19 Floorplan Dari Dasar Tunggul  
(Dokumentasi Pribadi)

Pada dasar tunggul adalah tempat lahirnya peri hutan yang terdapat pada film animasi “Hifa The Mushroom Shepherd”. Pada dasar tunggul pohon sendiri penulis ingin memberikan kesan yang lebih fantasi jika dibandingkan dengan *environment* yang terletak di permukaan tunggul pohon tersebut.



Gambar 3. 20 Konsep dasar Tunggul Pohon  
(Dokumentasi Pribadi)

Penulis dalam merancang *environment* dasar tunggul pada film animasi “Hifa The Mushroom Shepherd” penulis ingin memberikan kesan yang lebih serius dibanding dengan *environment* yang terdapat pada permukaan tunggul pohon. Pada film animasi “Hifa The Mushroom Shepherd” terdapat scene yang menceritakan kematian nenek yang mengurus Hifa.

## A. Properti



Gambar 3.21 *modeling workflow* dari tanaman teratai dalam dasar tunggul pohon  
(Dokumentasi Pribadi)

Dasar tunggul pada film “Hifa The Mushroom Shepherd” merupakan *environment* yang berbeda jika dibandingkan dengan *environment* yang terletak di permukaan tunggul, maka properti yang digunakan pada *environment* di dasar tunggul pohon juga berbeda. Properti yang digunakan akan mengarah jauh lebih fantasi. Contohnya bunga teratai yang tinggal di dasar tunggul pohon, bunga tulip yang bercahaya, dan air yang bercahaya.



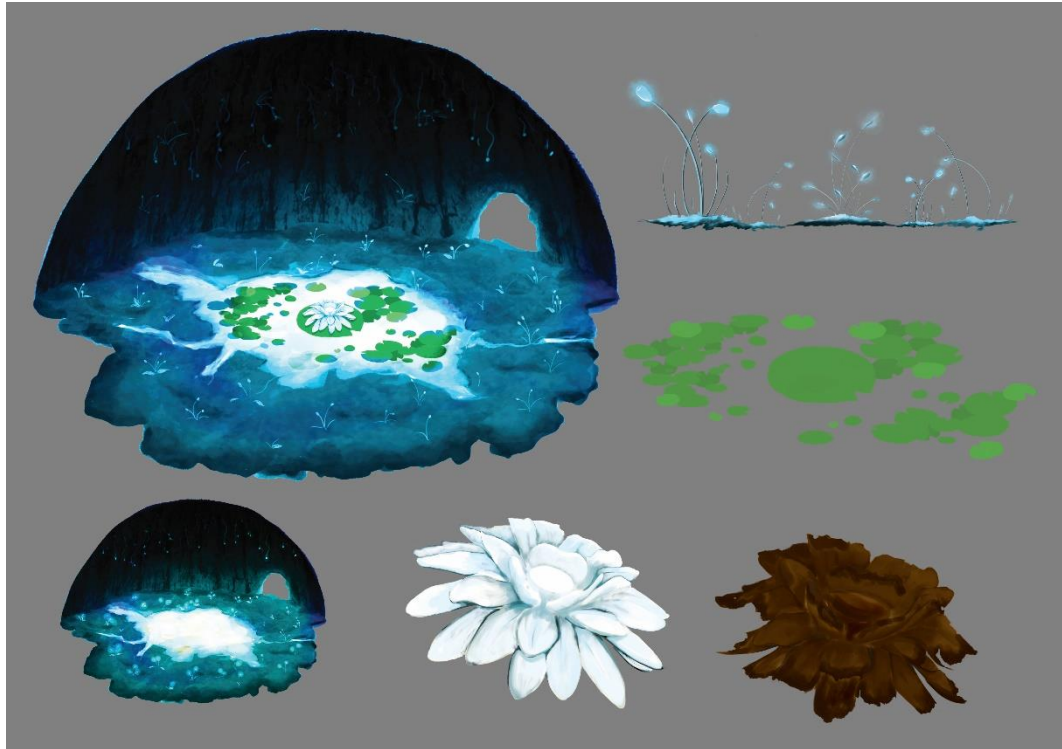
## B. Uji Coba



Gambar 3.22 Konsep Pertama Dasar Tunggul Pohon  
(Dokumentasi Pribadi)

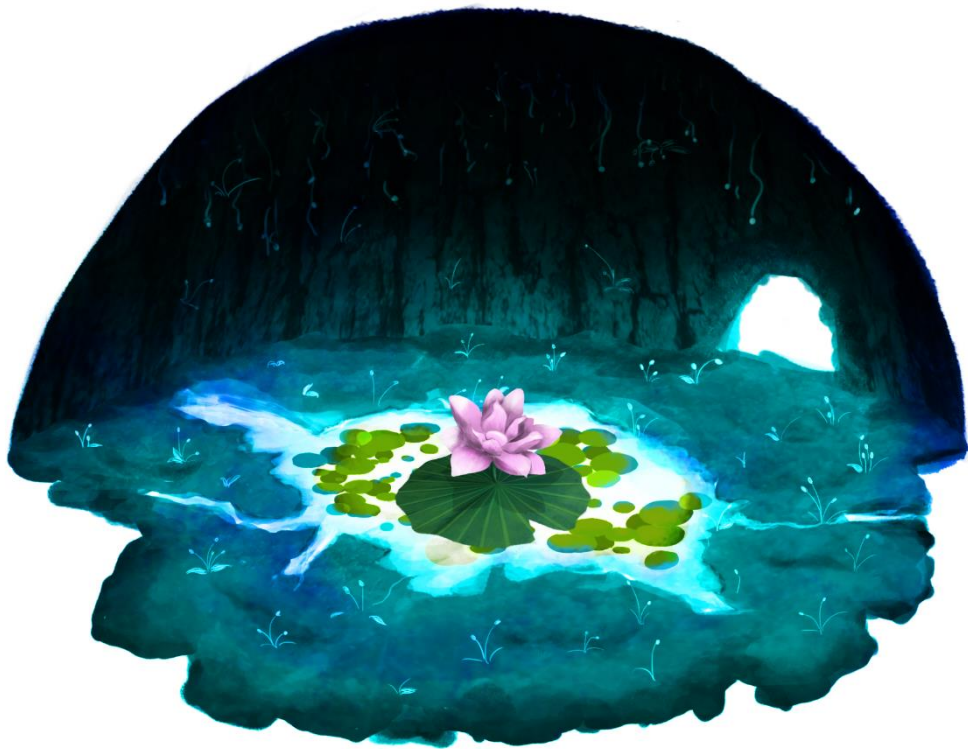
Dasar tunggul pohon menjadi *environment* yang jauh berbeda jika dibandingkan dengan *environment* pada permukaan tunggul pohon. Sesuai dengan referensi yang sudah disebutkan di atas yaitu dari film animasi “Avatar The Last Air Bender” terdapat sebuah kuil. *Environment* di dasar tunggul awalnya memiliki looks yang kurang lebih mirip dengan kuil yang terdapat di film animasi “Avatar The Last Air Bender”. Pada dasar tunggul pohon penulis memutuskan untuk dasar tunggul pohon tersebut dipenuhi dengan kolam. Kolam tersebut bercahaya, dan ditengahnya terdapat daun teratai yang akan digunakan Hifa, dan neneknya untuk berbincang-bincang.





Gambar 3.23 Penambahan Bunga Dandelion  
(Dokumentasi Pribadi)

Penulis akhirnya menambahkan bunga pada bagian tengah tepat di dekat daun teratai yang paling besar. Awalnya bunga tersebut menggunakan bunga dandelion. Tim,f dan penulis berpikir untuk memikirkan logis dari bunga dandelion yang tinggal di hutan hujan tropis. Awalnya penulis ingin memberikan bunga *rafflesia arnoldi*, karena bunga *rafflesia arnoldi* merupakan ciri khas Indonesia, dan tinggal di daerah hutan hujan tropis di Sumatra, dan Kalimantan. Penulis, dan timpun merembukan apakah bunga *rafflesia arnoldi* dapat dijadikan salah satu property, dan *set*. Akhirnya bunga *rafflesia arnoldi* tidak akan kami gunakan karena penulis, dan tim menemukan bunga yang lebih bagus, dan lebih memiliki makna dibandingkan bunga *rafflesia arnoldi* yang hanya melambangkan sebuah daerah. Untuk mendukung perkembangan cerita, yaitu dasar tunggul mnejadi tempat



Gambar 3.24 Penambahan Bunga Teratai Pada Dasar Tunggul Pohon  
(Dokumentasi Pribadi)

lahirnya Hifa. Akhirnya kami memutuskan untuk mengganti bunga *rafflesia arnoldi* menjadi bunga teratai. Menurut sejarah mesir kuno bunga teratai memiliki arti kelahiran Kembali, sedangkan untuk warna merah mudanya sendiri memiliki arti feminisme, maka penulis memutuskan untuk menggunakan bunga teratai yang berwarna pink.

Selain menambahkan bunga penulis juga menambahkan cangkang keong di kolam yang berada di dasar tunggul. Cangkang keong tersebut menjadi alasan mengapa dasar tunggul tersebut bisa terbentuk. Selain itu memberi nilai yang lebih fantasi, cangkang keong yang akan diaplikasikan, akan menjadi wadah untuk hidupnya bunga teratai yang ada di dasar tunggul pohon.

### 3.15. Fantasi



Gambar 3.25 Penambahan Keong Pada Dasar Tunggul Pohon  
(Dokumentasi Pribadi)

Perancangan *environment* dalam animasi 3D “Hifa The Mushroom Shepherd” penulis mengaplikasikan elemen-elemen fantasi. Fantasi sendiri adalah bayangan, angan-angan, atau imajinasi yang penulis. Dalam film animasi 3D yang berjudul “Hifa The Mushroom Shepherd” penulis mengaplikasikan elemen fantasi pada referensi visual yang didapatkan penulis pada media online.

Untuk memperjelas pembahasan tentang fantasi penulis menggunakan genre fantasi yang mengarah ke *High Fantasy* dimana menurut artikel yang dipublish oleh *masterclass* adalah, “sebuah fantasi sebuah fantasi yang menggunakan *magical environment* yang memiliki aturan yang sesuai demgam dunianya sendiri”. Kondisi ini sangat sesuai jika diterapkan pada dasar tunggul pohon yang memiliki elemen fantasi. Seperti air, dan tumbuhan yang dapat memancarkan cahaya.

Bagian permukaan tunggul pohon memiliki genre fantasi yang berbeda pada dasar tunggul pohon. Yaitu *low fantasy*, fantasi ini diterapkan sesuai dengan dunia nyata, dan tidak mengganggu logika, dan dunia nyata, yang mengakibatkan pada permukaan tunggul pohon mendekati dengan keadaan di dunia nyata yaitu tunggul pohon pada hutan hujan tropis. Penggunaan tanaman-tanaman yang terdapat pada hutan hujan tropis seperti semanggi, tanaman paku, dan lumut.